

**PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* TEMA 5
PAHLAWANKU PADA KELAS IV SD/MI**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh:

SITI MARIAM ULFA

NPM. 1511100274

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1443H/ 2021M**

**PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* TEMA 5
PAHLAWANKU PADA KELAS IV SD/MI**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh

SITI MARIAM ULFA

NPM. 1511100274



Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Pembimbing 1: Dr. Bambang Sri Anggoro

Pembimbing 2: Anton Tri Hasnanto, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443H/2021M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi kegiatan belajar mengajar di sekolah masih menggunakan media berupa gambar atau poster pahlawan yang ditempel di dinding, perlu adanya perbaharuan media yang menarik agar mampu menimbulkan semangat, minat belajar peserta didik dalam pembelajaran tema pahlawan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook*, dan untuk mengetahui kelayakan media *scrapbook* berdasarkan penilaian validator.

Penelitian ini merupakan penelitian *research and development* (R&D) yang mengacu pada model ADDIE, yang menggunakan lima tahapan dalam penelitian (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, (5) *evaluation*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket validasi dari ahli materi, ahli media, dan respon peserta didik. Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut, maka dapat disimpulkan pengembangan media ini memperoleh rata-rata nilai dari ahli materi sebesar 82,0% dikategorikan sangat layak, rata-rata nilai dari ahli media sebesar 79,1% dikategorikan layak. Respon peserta didik dari penggunaan media *scrapbook* pada uji kelompok kecil dan uji kelompok besar diperoleh kriteria sangat menarik dengan melihat hasil angket respon yang peserta didik yang sudah dibagikan dan mendapatkan hasil rata-rata presentase 87,2% pada uji skala kecil, dan 91,60% pada uji skala besar. Dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* tema 5 pahlawanku pada kelas IV SD/MI yang dikembangkan dikategorikan sangat baik dan layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Media *Scrapbook*, Pahlawanku

SURAT PERNYATAAN

Assalamu'alikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Mariam Ulfa
NPM : 1511100274
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media *Scrapbook* Tema 5 Pahlawanku Pada Kelas IV SD/MI” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, mak tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bandar Lampung, 2021

Penulis,



Siti Mariam Ulfa

1511100274



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media Scrapbook Tema 5
Pahlawanku Pada Kelas IV SD/MI
Nama : Siti Mariam Ulfa
NPM : 1511100274
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
(PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

**Untuk Dimunaqosyahkan dan Dipertahankan dalam Sidang
Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan
Lampung**

Pembimbing I

Dr. Bambang Sri Anggoro
NIP. 198402282006041004

Pembimbing II

Antia Tri Hasnanto, M.Pd
NIP.

**Mengetahui,
Ketua Prodi PGMI**

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 19691003199702002



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK
TEMA 5 PAHLAWANKU PADA KELAS IV SD/MI**, Disusun oleh:
SITI MARIAM ULFA, NPM. 1511100274, Jurusan: **Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah**. Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Pada hari Rabu, 17 November 2021,
pukul 15.00-17.00 WIB, bertempat di Ruang Sidang *Virtual Google
Meet*.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Dr. Nanang Supriadi, M.Sc (.....)

Sekretaris : M. Muchsin Afriyadi, M.Pd (.....)

Penguji Utama : Nurul Hidayah, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping I : Dr. Bambang Sri Anggoro (.....)

Penguji Pendamping II : Anton Tri Hasnanto, M.Pd (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,



Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd

NIP. 6408281988032002

MOTTO

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا

Artinya : “Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal”

(Q.S Al- Hujarat: 13)¹



¹Departemen Agama RI, Al-Qura'an Terjemahnya, (Jakarta Timur: CV Darus Sunnah, 2016), H 517.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, pada akhirnya tugas akhir (Skripsi) ini dapat diselesaikan dengan baik, teriring do'a dan rasa syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan untuk:

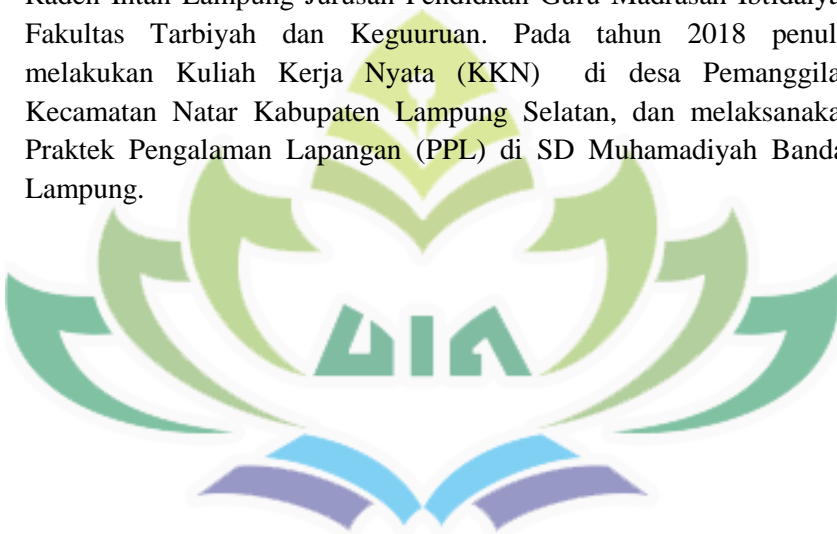
1. Kedua orang tuaku Bapak Sidik dan Ibu Ningrum yang sangat kusayangi dan telah mendidiku dengan penuh kasih sayang, ketulusan dan kesabaran serta selalu memberikan do'a yang tulus, mendukung dalam setiap langkahku, selalu mendampingi dan membimbingku.
2. Kakak pertamaku Husri dan kakak keduku M. Kholil Sidik, kakak iparku Titin Latinah dan Nitaria Permata, keponakanku Ridho Riadhi, M. Al Faruq, Alim Mubarak, Fajri Ramadhan serta saudara-saudaraku tercinta yang selalu memberikan motivasi dan dukungan kepadaku.
3. Kekasih hatiku Agustriawan yang selalu memberi semangat dan menemani dalam pembuatan skripsi ini.
4. Diriku sendiri, Terimakasih banyak ☺ Aku sayang aku.
5. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Siti Mariam Ulfa dilahirkan di Tanjung Lili pada tanggal 30 Agustus 1997, anak ketiga dari tiga bersaudara, pasangan dari Bapak Sidik dan Ibu Ningrum.

Penulis memulai pendidikan di SD Negeri Sumanda lulus pada tahun 2009, kemudian melanjutkan ke SMP Negeri 2 Pugung dan lulus pada tahun 2012, setelah itu melanjutkan ke SMA Darul fikri dan lulus pada tahun 2015.

Kemudian pada tahun 2015 melanjutkan pendidikan S1 di UIN Raden Intan Lampung Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pada tahun 2018 penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Pemanggilan Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan, dan melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Muhamadiyah Bandar Lampung.



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-nya, shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu sehingga terselesaikannya skripsi ini, rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj, Nirva Diana, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Ibu Nurul Hidayah, M.pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Dr. Bambang Sri Anggoro, selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Anton Tri Hasnanto, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak memabantu dan memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh perkuliahan sampai selesai.
6. Ibu Rita Eryanti, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 3 Talangpadang dan Ibu Kusmiatun, S.Pd selaku wali kelas IV di SDN 3 Talangpadang yang telah memabantu dan memberi izin atas penelitian yang penulis lakukan.
7. Ibu Istiatuti, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 1 Talangpadang dan Ibu Yulia Tri Andari S,Pd selaku wali kelas IV SDN 1

Talangpadang yang telah membantu dan memberi izin atas penelitian yang penulis lakukan.

8. Teman-teman angkatan 2015 khususnya Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Kelas E yang telah memberikan motivasi serta kenangan selama perjalanan penulis menjadi mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.

Semoga semua kebaikan dan keikhlasan yang telah diberikan dicatat sebagai amal ibadah oleh Allah SWT, penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir ini masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan sehingga jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi bermanfaat, khususnya bagi penulis dan bagi pembaca pada umumnya. Aamiin yaa Rabbal' alamin.

Bandar Lampung,
Penulis,

2021

Siti Mariam Ulfa
NPM. 1511100274

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10

BAB II LANDASAN TEORI

A. Konsep Pengembangan Media.....	13
B. Media Pembelajaran	13
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2. Fungsi Media Pembelajaran	17
3. Manfaat Media Pembelajaran.....	18
4. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	19
5. Karakteristik Media Pembelajaran	21
6. Pemilihan Media	24
C. Media <i>Scrapbook</i>	24
1. Definisi <i>Scrapbook</i>	24
2. Kelebihan Media <i>Scrapbook</i>	26
3. Kekurangan Media <i>Scrapbook</i>	26

D. Pembelajaran Tematik	27
1. Pengertian Tematik.....	27
2. Keunggulan Pembelajaran Tematik	28
3. Kelemahan Pembelajaran Tematik.....	29
4. Tujuan Pembelajaran Tematik.....	29
5. Kegunaan Pembelajaran Tematik.....	30
6. Prinsip-prinsip Pembelajaran Tematik Terpadu Dalam Implementasi Kurikulum 2013 SD/MI.....	31
E. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan.....	31
F. Kerangka Pemikiran Dan Desain Media.....	33
1. Kerangka Berpikir.....	33

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian.....	37
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	37
C. Metode Penelitian	37
D. Langkah-Langkah Pengembangan Media.....	39
1. Analisis.....	39
2. Desain Produk.....	39
3. Pengembangan.....	39
4. Implementasi	40
5. Evaluasi	40
E. Teknik Pengumpulan Data.....	40
1. Observasi.....	41
2. Angket	41
3. Dokumentasi.....	41
F. Teknik Analisis Data.....	42

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Dan Pengembangan	45
1. <i>Analyze</i> (Tahap Analisis).....	45
2. <i>Design</i> (Tahap Perancangan).....	46
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	49
4. <i>Implementation</i> (Tahap Implementasi).....	62

5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	63
B. Pembahasan	63

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	65

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Atau Penskoran	42
Tabel 3.2 Presentasi Dan Kriteria Kualitatif Validasi	43
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Atau Penskoran.....	43
Tabel 3.4 Presentasi Dan Kriteria Kualitatif Respon Peserta Didik	44
Tabel 4.1 Hasil Validator Tahap 1 Oleh Ahli Materi	50
Tabel 4.2 Hasil Validator Tahap 2 Oleh Ahli Materi	52
Tabel 4.3 Hasil Validator Tahap 1 Oleh Ahli Media	55
Tabel 4.4 Hasil Validator Tahap 2 Oleh Ahli Media	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Prosedur Penggunaan Produk.....	31
Gambar 4.1 Media (Poster) yang digunakan pendidik.....	46
Gambar 4.2 Proses Awal Menentukan Gambar Pada Slide	47
Gambar 4.3 Tampilan Awal	47
Gambar 4.4 Tampilan Kata Pengantar	48
Gambar 4.5 Tampilan Daftar Isi.....	48
Gambar 4.6 Tampilan Slide Halaman 1	49
Gambar 4.7 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1	52
Gambar 4.8 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2	54
Gambar 4.9 Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1.....	56
Gambar 4.10 Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2.....	58



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses pemertabatan manusia menuju puncak untuk mencapai hasil yang ideal atau pengoptimalan berupa potensi yang berorientasi pada kemampuan berpikir, sikap dan nilai, dan keterampilan (skill) yang dimiliki oleh manusia. Pendidikan merupakan suatu proses membimbing, melatih, dan memandu manusia supaya terhindar dari kebodohan dan pembodohan. Pendidikan yaitu perubahan perilaku menuju pendewasaan yang sejati. Selain itu pendidikan juga dapat didefinisikan sebagai proses yang dilakukan dengan cara tidak membedakan dari sudut pandang apapun, yang dimana prosesnya dilakukan secara terus menerus dengan sifat yang adaptif atau mudah menyesuaikan diri dengan suatu keadaan dan nirlimit atau tiada akhir.

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya pedagogis untuk mentranfer sejumlah nilai yang dianut oleh masyarakat suatu bangsa kepada subjek didik melalui proses pembelajaran.² Pendidikan merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia, dengan pendidikan dapat membentuk karakter serta kepribadian seseorang. Pendidikan juga suatu proses memanusiakan manusia agar terciptanya generasi yang cerdas, berahlak mulia. Hal tersebut sejalan dengan cita-cita pemerintah yang tercantum pada undang-undang dasar 1945 yaitu “mencerdaskan kehidupan bangsa”.

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik untuk mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungan yang ada disekitarnya, dan dengan demikian itu akan menimbulkan perubahan di dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi secara

² Chairul Anwar, *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta:Suka-Press,2019),h.68

adekuat dalam kehidupan bermasyarakat. Berbicara tentang pendidikan sudah tentu pendidikan itu menjadi cerminan maju atau tidaknya suatu bangsa, yaitu dapat dilihat dari kualitas sumber daya manusia. Karena fungsi dari pendidikan itu sendiri yaitu menyiapkan peserta didik, untuk menjadikan warga negara yang baik serta berkualitas. Merujuk pada uraian tersebut, fungsi pendidikan yaitu membangun seseorang atau individu yang beriman, cerdas, dan bermartabat serta mampu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh individu tersebut.

Setiap makhluk hidup sangat membutuhkan pendidikan baik itu pendidikan formal ataupun nonformal. Pendidikan formal didapatkan di bangku sekolah sedangkan pendidikan nonformal didapatkan dari keluarganya ataupun dari keadaan sekitar. Keterlibatan keluarga memberikan kontribusi bagi pengembangan semua aspek kehidupan individu. Pendidikan formal yang didapat di bangku sekolah mempunyai manfaat yang sangat besar, diantaranya yaitu untuk menjadikan seseorang itu cerdas dan terampil, meningkatkan kualitas hidup seseorang menjadi lebih bermutu, serta meningkatkan derajat hidup. Adapun pendidikan nonformal mempunyai manfaat untuk menjadikan seseorang beragama yang kuat, berbudi pekerti luhur, bermoral serta berakhlak mulia.

Dalam pada itu, pendidik, kepala sekolah, dan pengawas juga dituntut untuk senantiasa menyempurnakan pembelajaran sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, serta tuntutan kebutuhan lokal, nasional dan global sehingga kurikulum yang dikembangkan di sekolah betul-betul diperlukan oleh peserta didik sesuai dengan kebutuhan lingkungan, perkembangan zaman, dan tuntutan global.³ Dapat kita ketahui bahwa kurikulum merupakan instrumen penting dalam penyelenggaraan

³ Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2013 Revisi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), h 8

pendidikan, tanpa adanya kurikulum pendidikan akan menjadi tidak terarah dan tidak jelas tujuannya. Pada tahun 2013 pemerintah melalui kementerian pendidikan dan kebudayaan memberlakukan kurikulum 2013, hal ini dilandasi karena pemerintah beranggapan bahwa perubahan kurikulum sudah seharusnya dilakukan untuk mengimbangi perkembangan zaman dan kebutuhan pendidikan yang semakin kompleks.

Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari kurikulum yang sebelumnya yaitu kurikulum tingkat satuan pendidikan. Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum 2013 adalah pendekatan saintifik yang pada proses pembelajarannya meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, menarik kesimpulan, dan mengkomunikasikan. Dalam kurikulum 2013 sistem pembelajaran pada jenjang sekolah dasar telah merangkum semua bidang pelajaran menjadi satu rangkaian tema pembelajaran yang biasa disebut dengan pembelajaran tematik. Sesuai dengan sebutannya, pembelajaran tematik memberikan konsep pembelajaran yang mengintegrasikan materi-materi dalam satu tema.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan individu dalam upaya untuk memperoleh suatu ilmu pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan cara memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran melibatkan dua pihak yaitu antara penerima pesan dan pemberi pesan. Belajar membutuhkan interaksi, yaitu interaksi yang sifatnya manusiawi. Seorang peserta didik akan lebih mudah dan cepat memiliki pengetahuan karena adanya bantuan dari pendidik, pelatih, ataupun instruktur. Dalam hal ini terjadi komunikasi dua arah antara peserta didik dengan pendidik. Kaitannya mengapa belajar membutuhkan interaksi, hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, artinya didalam pembelajaran itu terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang kepada penerima pesan baik itu individu ataupun kelompok.

Proses pendidikan yaitu dengan adanya kegiatan belajar mengajar. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan. Dua konsep tersebut menjadi satu kesatuan yang terpadu dalam suatu kegiatan manakala terjadi interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, maka dari itu belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Salah satu tanda seseorang telah belajar adalah dengan adanya perubahan sikap dan tingkah laku pada diri orang tersebut.

Beberapa ajaran islam telah menekankan perintah untuk belajar, sebagaimana firman Allah SWT dalam surah Al-Alaq ayat 1-5 yaitu:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَلَمْ يَكُنْ أَكْرَمَ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhan-mu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, bacalah dan Tuhan-mulah yang maha mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan manusia dari apa yang tidak diketahuinya.”⁴

Sebagaimana perintah Allah SWT dalam ayat di atas, dari uraian kandungan surah di atas memeberi penjelasan kepada umat manusia bahwa wajib menjadi manusia yang rajin membaca serta rajin belajar. Karena membaca merupakan pintu utama yang dilalui oleh otak untuk masuk kedalam otak dan hati manusia suatu ilmu pengetahuan tersebut. Ayat di atas juga mengisyaratkan kepada umat Muhammad Saw untuk senantiasa menyampaikan ilmu pengetahuan yang sudah diperoleh kepada manusia yang lainnya. Selain itu Allah SWT telah menegaskan dalam surah

⁴ Departemen Agama RI, Al-Qur'an Dan Terjemah Surah Al Alaq Ayat 1-5

Al-Mujadalah ayat 11 bahwa Allah SWT akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan.

Mengajar dapat dipandang sebagai usaha yang dilakukan pendidik agar peserta didik belajar. Sedangkan, yang dimaksud dengan belajar yaitu adalah proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman itu dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman yang tidak langsung. Pengalaman langsung adalah pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas sendiri pada situasi yang sebenarnya. Pengalaman langsung semacam itu tentu merupakan proses belajar sangat bermanfaat, sebab dengan mengalami secara langsung kemungkinan kesalahan persepsi akan dapat dihindari. Namun dengan demikian, pada kenyataannya tidak semua dapat disajikan secara langsung. Untuk mempelajari bagaimana kehidupan makhluk hidup di dasar laut, tidak mungkin pendidik membimbing peserta didik menyelam kedasar lautan, atau untuk mengetahui pahlawan-pahlawan di Indonesia tidak mungkin pendidik melihat sosok pahlawan secara langsung, untuk memberikan pengalaman belajar semacam itu, pendidik memerlukan alat bantu seperti film atau foto-foto dan lain sebagainya.

Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah, maka interaksi yang terjadi selama proses belajar dipengaruhi oleh lingkungannya. Yaitu, antara lain terdiri dari peserta didik, pendidik, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran berupa buku, modul dan sejenisnya, dan berbagai sumber belajar dan fasilitas berupa proyektor, perpustakaan, laboratorium dan sumber belajar lainnya.⁵

Salah satu tanda seseorang telah belajar adanya dengan adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut meliputi perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2019), h. 1.

perubahan sikap atau tingkah laku (afektif). Berkaitan dengan hal itu, tentunya diperlukan suatu cara untuk menjadikan orang belajar yang dalam hal ini diistilahkan dengan pembelajaran.⁶

Dalam proses pembelajaran media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Dalam proses belajar mengajar media digunakan dengan tujuan membantu pendidik agar proses belajar lebih efektif dan efisien.⁷ Media pembelajaran memang sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar, karena dengan adanya media akan membantu pendidik dalam menyampaikan pesan yang akan disampaikan, selain itu media pembelajaran dapat menimbulkan minat belajar peserta didik menjadi lebih meningkat, dengan media pembelajaran proses belajar akan lebih menarik perhatian peserta didik. Oleh sebab itu sebaiknya diusahakan agar pengalaman pendidik menjadi lebih konkret, pesan yang disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang ingin dicapai, dilakukan melalui kegiatan yang dapat mendekatkan peserta didik dengan kondisi yang sebenarnya.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat penyalur pesan yang berfungsi dan digunakan untuk memudahkan suatu proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antara pembelajar, pelajar dan bahan ajar. Media menjadi komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional bagi peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Menurut perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, Siswa SD berada pada tahap operasional konkret. Oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi pendidik untuk proses belajar mengajar di kelas.

⁶ Ni Nyoman Parwati, I Putu Pasek Suryawan, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Depok:PT Rajagrafindo Persada, 2018), H 108.

⁷ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2013), h. 99.

Media pembelajaran sebagai sumber belajar yang bersifat kebendaan merupakan salah satu alat komunikasi yang diapandang dapat mengefektifkan kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan bahasa, seseorang dapat memahami suatu objek, tetapi dengan menggunakan media dapat memudahkan dan mempercepat pemahaman.⁸ Proses belajar yang maksimal dapat terjadi apabila seorang peserta didik memiliki minat terhadap pelajaran, maka dari itu sebagai seorang pendidik hal ini menjadi salahsatu masalah yang harus dihadapi, oleh sebab itu untuk menarik minat belajar peserta didik pendidik perlu menjadi proses pembelajaran yang menarik. Dimasa sekarang ini dibutuhkan manusia yang memiliki ide-ide yang kreatif untuk tampil sebagai manusia yang unggul.

Sebagaimana firman Allah dalam Qur'an surah Al Isra ayat 84 yaitu:

قُلْ كُلُّ يَعْمَلُ عَلَى شَاكِلَتِهِ ۚ فَرُبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَى سَبِيلًا

Artinya: Katakanlah,"Tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya masing-masing". Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalanNya.⁹

Dari surah diatas menyatakan bahwa setiap manusia yang melakukan perbuatan, mereka akan melakukan sesuai dengan kondisi (termasuk didalamnya keadaan alam sekitar) masing-masing. Hal ini menjelaskan bahwa setiap melakukan suatu perbuatan memerlukan perantara agar hal yang dimaksud dapat tercapai dengan maksimal. Dalam dunia pendidikan pendidik seharusnya dalam menyampaikan suatu materi kepada peserta didik perlu menggunakan media sebagai alat pembantu dalam menyampaikan materi tersebut. Manfaat dari media penggunaan media ini diharapkan mampu

⁸ Yulia Siska, *Pembelajaran IPS Di SD/MI*, (Yogyakarta: Penerbit Garudhawacana, 2018), h. 317-318

⁹ Departemen Agama RI, *Al Quran Dan Terjemah Surah Al Isra Ayat*

menarik perhatian peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.¹⁰ Media yang digunakan tidak perlu media yang mahal, melainkan media yang benar-benar efisien serta mampu menjadi suatu alat penghubung antar pendidik dengan peserta didik agar materi yang disampaikan dapat diterima serta dipahami secara maksimal.

Dengan adanya media pembelajaran terutama pada materi pahlawan akan menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan memungkinkan peserta didik menguasai materi terkhususnya pada materi pahlawan. Dengan adanya pengenalan tokoh pahlawan sejak dini diharapkan mampu memberikan ingatan yang baik dan mampu memahami serta menghargai jasa-jasa para pahlawan dikemudian hari. Selain itu pendidik juga harus mencocokkan media agar sesuai dengan rencana pembelajaran, ketika memilih media pembelajaran pendidik harus mempunyai pertimbangan yang baik.

Akan tetapi di sekolah pendidik menggunakan media yang kurang menarik perhatian peserta didik, pendidik cenderung kurang inovatif dalam mengembangkan media dalam pembelajaran. Pendidik juga menggunakan metode ceramah dan hanya diselingi dengan mencatat sehingga peran peserta didik didalam kelas sangat terlihat pasif. Hal ini, sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

Selain itu, hasil wawancara dengan Guru kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 3 Talangpadang juga menyatakan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar terutama pada tema pahlawanku hanya menggunakan buku tematik yang disediakan oleh pemerintah dan menggunakan media berupa poster atau gambar pahlawan indonesia. Sebenarnya media tersebut sudah cukup baik namun peserta didik terkadang

¹⁰ Sohibun, Fitza Yulina Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive", Tadrir: *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, volume 2 nomor 2 Desember 2017, h. 122

merasa jenuh dengan pembelajaran yang hanya mengamati gambar atau poster.¹¹

Berdasarkan permasalahan di atas perlu adanya pemecahan masalah yang tepat. Salah satu ide yang tepat untuk memecahkan masalah di atas yaitu dengan mengembangkan media yang lebih kreatif, inovatif dan tepat agar memikat minat belajar serta meningkatkan semangat belajar peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran terkhususnya pada materi tokoh-tokoh pahlawan, pembelajaran dapat tercapai yaitu dengan cara mengembangkan media pembelajaran berupa *scrapbook*.

Scrapbook merupakan kegiatan seni menempel foto dikertas dan menghiasnya sehingga menjadikan suatu karya yang kreatif. Namun di Indonesia *scrapbook* dalam dunia pendidikan dapat dikatakan hal yang sangat langka, karena biasanya *scrapbook* hanya digunakan sebagai memorabilia keluarga saja. Dalam penelitian ini *scrapbook* menjadi media yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, karena dengan *scrapbook* peserta didik akan lebih mudah memahami informasi dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan di atas oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan konsep *scrapbook* yang bertema tokoh-tokoh pahlawan. Dengan menggunakan media *scrapbook* diharapkan mampu menambah minat belajar dan semangat belajar peserta didik dalam mempelajari tokoh pahlawan. Maka dari itu untuk mengatasi kebutuhan tersebut maka peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Scrapbook* Tema 5 Pahlawanku Pada Kelas IV SD/MI”.

¹¹Kusmiatun, “wawancara penulis dengan wali kelas IV, SDN 3 Talangpadang” Talangpadang, 15 Januari 2019.

B. Identifikasi Masalah

1. Kegiatan belajar mengajar di sekolah masih menggunakan media berupa gambar atau poster pahlawan yang ditempelkan di dinding, tetapi itu memang sudah sangat membantu namun perlu adanya pengembangan media yang mampu membantu dan mendukung kegiatan belajar mengajar.
2. Perlu adanya pemberharuan media yang menarik agar mampu menimbulkan semangat, minat belajar peserta didik dalam pembelajaran tema pahlawan.

C. Batasan Masalah

Media pembelajaran yang dikembangkan terfokus pada Pengembangan Media *Scrapbook* Tema Pahlawan Kelas IV SD/MI, Pengujian produk dibuat hanya meliputi penilaian kelayakan media dan tidak diujicobakan pengaruhnya terhadap prestasi dan hasil belajar peserta didik.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah proses Pengembangan Media *Scrapbook* Tema 5 Pahlawanku Pada Kelas IV SD/MI ?
2. Bagaimanakah kelayakan Pengembangan Media *Scrapbook* Tema 5 Pahlawanku Pada Kelas IV SD/MI?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses Pengembangan Media *Scrapbook* Tema 5 Pahlawanku Pada Kelas IV SD/MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan Pengembangan Media *Scrapbook* Tema 5 Pahlwanku Pada Kelas IV SD/MI.

F. Manfaat penelitian

1. Manfaat bagi peserta didik, menjadi suatu alternatif belajar yang menarik, serta menumbuhkan minat belajar peserta didik, terutama dalam mempelajari tokoh-tokoh pahlawan.

2. Manfaat bagi pendidik, dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran agar terciptanya suasana pembelajaran yang menarik dan meningkatkan semangat belajar peserta didik serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Manfaat bagi peneliti, menjadi sarana pengembangan diri serta menambah pengalaman dan pengetahuan terkait dengan media *scrapbook* dan bagaimana pengembangan sebuah media pembelajaran.





BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Pengembangan Media

Media yaitu suatu pengantar berupa alat dalam menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Definisi *scrapbook* adalah suatu karya seni menempel di media kertas serta menghiasnya sehingga menjadikan suatu karya yang unik dan kreatif. *Scrapbook* bisa dipakai sebagai media penyampaian pesan atau informasi dalam suatu pembelajaran.

Media *scrapbook* merupakan media yang diadaptasi dari album foto yang terbuat dari bahan bekas kemudian dihias agar lebih menarik. *Scrapbook* didesain dengan menggunakan gambar agar peserta didik lebih tertarik dalam proses pembelajaran.¹² *Scrapbook* itu adalah buku yang didalamnya seperti album kenangan, kita bisa menempelkan foto, catatan penting, memo atau apa saja yang berhubungan dengan suatu moment yang penting. Prosedur yang digunakan untuk membuat produk media pembelajaran berupa *scrapbook* ini yaitu dengan cara melihat bentuk *scrapbook* yang sudah ada serta cara membuat medianya. Setelah itu, memilih gambar-gambar tentang pahlawan untuk ditempelkan dalam media berupa *scrapbook*.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari kata “*medius*” yang memiliki arti tengah perantara atau pengantar. Media yaitu sebuah alat yang memiliki fungsi sebagai penyampaian informasi atau pengetahuan. Dalam bahasa arab, media merupakan wasilah yang artinya perantara atau pengantar pesan dari

¹² Indah Veronica, Rahayu Whyu Pusari, M.Yusuf Setiawardana, “Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran IPA”, *Jurnal Ilmu Pendidikan PGRI*, Vol 2 Nomor 3, (Oktober 2018), h. 260

pengirim kepada penerima pesan.¹³ Media merupakan penghantar penyampaian pesan yang diberikan kepada penerima pesan dari pemberi pesan.

Media merupakan suatu sarana mengajar yang digunakan oleh pendidik dalam penyampaian informasi kepada peserta didik yang tujuannya untuk menambah ilmu pengetahuan peserta didik. Media yaitu pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan baik individu atau kelompok . Dalam suatu pembelajaran penerima pesan itu adalah peserta didik. Sedangkan yang memberikan pesannya itu adalah interaksi berupa benda atau orang dengan peserta didik melalui indera mereka. Peserta didik dirangsang untuk menerima informasi yang diberikan. Media pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi dari satu pihak kepada pihak yang lainnya. Media adalah sarana belajar dalam menyampaikan informasi untuk menambah pengetahuan peserta didik, media merupakan pembawa pesan yang dapat merangsang peserta didik untuk menerima informasi sehingga mampu menambah pengetahuan.

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.¹⁴ Media yaitu suatu alat pembelajaran yang berisikan informasi yang digunakan untuk mendapatkan informasi serta menambah pengetahuan. Menurut pendapat dari Rossi dan Breidle media pembelajaran yaitu semua alat dan bahan yang mampu digunakan untuk tujuan pendidikan, misalnya seperti radio, buku, koran , majalah, televisi dan lainnya, jika digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Rajawali Pers, 2019), h.3.

¹⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, Cetakan Ke 1, 2016), h. 4

merupakan media pembelajaran. Tetapi, media bukan sekedar berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan.

Segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi, serta merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan dalam komunikasi antara pendidik dengan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar yaitu disebut dengan media pembelajaran. Meski bukan satu-satunya faktor penentu, tetapi media pembelajaran menduduki posisi yang penting untuk keberhasilan proses belajar dan pembelajaran di samping komponen-komponen yang lain seperti metode, materi, sarana dan prasarana, karakteristik dan lingkungan peserta didik, kemampuan peserta didik dan lain sebagainya. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik tersebut.¹⁵ Media adalah suatu penyalur pesan yang mampu merangsang pikiran, perasaan serta kemauan untuk belajar serta dapat membangkitkan motivasi dalam belajar.

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur yang penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Dengan demikian, media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu saja, tetapi pesan atau informasi belajar yang ada dalam media tersebut.¹⁶ Media memiliki dua unsur yaitu perangkat keras dan

¹⁵ Syafruddin Nurdin, Adriantoni, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2016), h. 120

¹⁶ Rudi Susila, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Cv Wacana Prima, 2017), h. 6.

perangkat lunak, keduanya harus senada atau sesuai dengan penggunaan dalam penyampaian materi.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan suatu pesan dari pengirim ke penerima baik berupa alat atau benda yang bersifat fisik, yang mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam pembelajaran di kelas.¹⁷ Dari uraian tersebut, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan semua yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyalurkan pesan, secara lebih baik dan sempurna. Sehingga mampu merangsang minat belajar dan pikiran, serta perasaan peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut dan dapat berjalan dengan efektif.

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ
شَهِيدًا عَلَى هَٰؤُلَاءِ ۚ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبْيِينًا لِّكُلِّ شَيْءٍ
وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ ﴿٨٨﴾

Artinya: (dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. dan Kami turunkan kepadamu Al kitab (Al Qur'an) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri.¹⁸

¹⁷ Hasan Sastra Negara, Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI), Terampil: *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Volume 1 Nomor 2 Desember 2014, h. 253.

¹⁸ Al Quran Dan Terjemah Surah An Nahl Ayat 89

Dari ayat diatas Allah mengajarkan kepada umat manusia untuk senantiasa menggunakan alat atau benda sebagai media dalam menjelaskan segala sesuatu termasuk mengenai pendidikan. Maka dari itu sepatutnya kita menggunakan media untuk menjelaskan atau menyampaikan berupa informasi.

Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar alat bantu pendidik saja, tetapi sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian seorang pendidik dapat memusatkan tugasnya pada aspek-aspek lain seperti pada kegiatan bimbingan dan penyuluhan individual dalam kegiatan pembelajaran.¹⁹ Namun pada saat akan menggunakan media pembelajaran hendaknya pendidik perlu memperhatikan media yang akan digunakan apakah sudah sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Karena, penggunaan media yang tepat akan sangat membantu efektivitas dalam proses pembelajaran sehingga menjadikan tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai secara maksimal.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media sebagai suatu komponen sitem pembelajaran, memiliki fungsi dan peranan yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran. Hal ini berarti bahwa, media memiliki posisi yang strategis sebagai bagian integral dari pembelajaran. Integral dalam konteks ini mengandung pengertian bahwa media itu merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran.²⁰ Secara rinci, fungsi dari media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Mampu menyaksikan benda serta peristiwa yang terjadi dimasa lampau.

¹⁹ Rudi Susila, Cepi Riyana, Op. Cit, h.6

²⁰ Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Russydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2017), h. 128.

- b. Mampu mengamati benda dan peristiwa yang sulit dikunjungi.
- c. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sulit diamati secara langsung.
- d. Mampu mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung.
- e. Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara cepat. Dan dapat melihat secara lambat suatu proses yang berlangsung secara lambat dengan bantuan video.
- f. Dapat mengamati gerakan-gerakan mesin atau alat yang sukar diamati secara langsung.
- g. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak. Dengan siaran radio atau televisi.
- h. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing. Dengan modul atau pengajaran berprograma, peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesempatan, dan kecepatan masing-masing.²¹

3. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran mempunyai manfaat diantara yaitu:

- a. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera.
- b. Meningkatkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar.
- c. Memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan bakatnya.
- d. Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

²¹ Daryanto, Op.Cit, h.10-12

Selain dari itu, menurut Kemp and Dayton manfaat dari media pembelajaran yaitu sebagai berikut ini:

- a. Penyampaian pesan dalam pembelajaran dapat lebih terstandar.
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik.
- c. Pembelajaran lebih menjadi interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkan.
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
- g. Sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h. Peran pendidik berubah kearah yang positif.²²

4. Klasifikasi media pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya. Berikut ini adalah klasifikasi media pembelajaran, yaitu:

- a. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi menjadi 3 yaitu:
 - 1) Media Visual
Yaitu media yang dapat dilihat saja, tidak mengandung suara. Contohnya seperti film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
 - 2) Media Auditif
Yaitu media yang hanya bisa didengar saja, atau media yang memiliki unsur suara, seperti radio beserta rekaman suara.

²² Rudi Susilana, Cepi Riyana, Op. Cit, h. 9

3) Media Audivisual

Yaitu media yang mengandung unsur suara dan unsur gambar yang mampu dilihat, contohnya seperti slide suara, rekaman video, dan lain sebagainya.

b. Dapat dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dibagi dalam 2 bagian yaitu:

- 1) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video.
- 2) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini peserta didik dapat mempelajari hal-hal atau kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.

c. Dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi menjadi 2 bagian, diantaranya:

- 1) Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi. Jenis media ini memerlukan alat proyeksi khusus, seperti *film proyektor* dan *over head projector*. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak dapat berfungsi apa-apa.
- 2) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

Sumber belajar media dikelompokkan menjadi enam macam yang menurut AECT, yaitu diantaranya:

1) Pesan (*Message*)

Yaitu informasi/ajaran yang diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk gagasan, fakta, arti dan data. Termasuk dalam kelompok pesan adalah semua bidang studi atau bahan pengajaran yang diajarkan kepada peserta didik, dan sebagainya.

2) Manusia (*People*)

Yaitu manusia yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah dan penyaji pesan. Termasuk kelompok ini misalnya pendidik, dosen, tutor peserta didik dan lain sebagainya.

3) Bahan (*Materials*)

Yaitu perangkat lunak yang mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat perangkat keras atau pun oleh dirinya sendiri. Berbagai program media termasuk materials seperti transportasi, slide, film, audio, video, modul, majalah, buku, dan lain sebagainya.

4) Alat (*Device*)

Sutau perangkat keras yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan, misalnya OHP, slide, video, tape recorder, dan lain sebagainya.

5) Teknik (*Technique*)

Prosedur atau acuan yang dipersiapkan untuk penggunaan bahan, peralatan, orang, lingkungan untuk menyiapkan pesan. Misalnya pengajaran terprogram/modul, simulasi, demonstrasi, tanya jawab, CBSA.

6) Lingkungan (*Setting*)

Situasi atau suasana sekitar dimana pesan disampaikan. Baik lingkungan fisik ruang kelas, gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, taman, lapangan. Dan juga lingkungan nin fisik, misalnya suasana belajar itu sendiri, teag, lelah, ramai dan lainnya.²³

5. Karakterisistik Media Pembelajaran

a. Media Grafis (Visual Diam)

²³ Muklis Anwar, *Pembelajaran PPKN*, (Semarang: wisma putra,2016), h.27-28.

Dalam proses pembelajaran, media cetak dan grafis merupakan media yang paling banyak digunakan. Media ini masuk kategori media visual nonproyeksi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pemberi kepada penerima pesan. Macam-macam media grafis adalah:

1) Gambar atau foto

Gambar atau foto adalah salah satu media grafis yang paling umum digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan media gambar atau foto memiliki kelebihan yang bersifat konkret dan lebih realistis. Namun disamping itu media gambar memiliki kelemahan yaitu hanya menekankan persepsi indera mata dan ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

2) Diagram

Diagram yaitu suatu gambar sederhana yang menggunakan garis dan simbol untuk menunjukkan hubungan antara komponen atau menggambarkan suatu proses tertentu. Dengan menggunakan media ini pesan yang bersifat kompleks akan menjadi lebih sederhana, sehingga pesan akan lebih mudah ditangkap dan mudah dipahami.

3) Bagan

Bagan adalah media grafis yang didesain untuk menyajikan ringkasan visual secara jelas dari suatu proses yang penting. Biasanya didalam bagan disertai dengan media grafis lainnya seperti gambar, foto dan lambang-lambang agar dapat dipahami dan dimengerti lebih mudah.

4) Plakat (Poster)

Poster merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, saran atau ide-ide tertentu, sehingga mampu merangsang keinginan yang melihatnya untuk dapat melaksanakan isi pesan yang disampaikan.

5) Grafik

Grafik merupakan suatu media visual berupa garis atau gambar yang dapat memberikan informasi mengenai keadaan atau perkembangan sesuatu berdasarkan data secara kuantitatif. Melalui media ini peserta didik lebih mudah menangkap gambaran tentang data-data statistik.

6) Media Proyeksi

Media proyeksi yaitu media yang digunakan dengan bantuan berupa proyektor. Media ini menggunakan alat elektronik untuk menampilkan informasi atau pesan.

7) Media Audio

Media audio adalah media atau bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara yang dapat merangsang pikiran dan perasaan pendengar sehingga terjadi proses belajar). Kelebihan yang dapat diambil dengan menggunakan media ini diantaranya yaitu:

- a) Media audio dapat melatih peserta didik untuk mengembangkan daya imajinasi yang abstrak,
- b) Program audio dapat menggugah rasa ingin tahu peserta didik tentang sesuatu sehingga dapat merangsang kreativitas.
- c) Media audio dapat menanamkan nilai-nilai dan sikap positif terhadap para pendengar yang sukar apabila menggunakan media lain.
- d) Program audio dapat mengatasi batasan waktu serta jangkauannya yang sangat luas.

Selain itu, media audio juga memiliki kelemahan diantaranya:

- a) Media audio memiliki sifat komunikasi satu arah. Dengan demikian menjadi sukar bagi

pendengar untuk mendiskusikan hal-hal yang sulit dipahami.

- b) Media audio yang banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang memiliki tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik.
 - c) Media audio hanya akan mampu melayani secara baik untuk mereka yang sudah berpikir abstrak.
 - d) Penyajian materi melalui media audio dapat menimbulkan verbalisme bagi pendengar.
- 8) Media Komputer

Komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Multimedia berbasis komputer dapat dimanfaatkan sebagai sarana dalam melakukan simulasi untuk melatih keterampilan dan kompetensi tertentu.

6. Pemilihan Media

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, diantaranya sebagai berikut ini:

- a) Perlu adanya ketegasan atau kejelasan tentang maksud serta tujuan pemilihan tersebut.
- b) Kedekatan dengan media. Media yang akan dipilih harus dikenal sifat dan ciri-cirinya.
- c) Adanya sejumlah media yang dapat diperbandingkan, karena pemilihan media pada dasarnya adalah proses pengambilan keputusan dari adanya alternatif pemecahan yang dituntut oleh tujuan.²⁴

²⁴ Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA Dan Anak Kelas Awal SD/MI Implementasi Kurikulum 2013*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h.231.

C. *Scrapbook*

1. Definisi *Scrapbook*

Scrapbook berasal dari kata *scrap* yang dalam bahasa Inggris artinya barang sisa. *Scrapbook* merupakan seni kreatif menempelkan foto, barang-barang sisa dan sejenisnya pada sebuah media (biasanya kertas). Akan tetapi meskipun namanya ‘*scrap*’, bahan pembuat *scrapbook* kini semakin berkembang tidak melulu dari barang bekas. Malah sekarang agar lebih indah, *scrapbook* dibuat dengan menggunakan bahan-bahan khusus untuk *scrapbooking*.²⁵

Scrapbook merupakan sebuah karya seni yang menghias dan mendesain foto dengan menggunakan bahan sisa. *Scrapbook* biasanya digunakan untuk membuat album kenangan. Seiring dengan perkembangan zaman *scrapbook* tidak hanya untuk mempercantik album foto atau gambar saja. Namun, kini *scrapbook* digunakan sebagai mahar pernikahan, karena *scrapbook* merupakan sebuah karya yang kreatif dan inovatif agar dapat meninggalkan kesan dihari yang sangat spesial. *Scrapbook* dapat dibuat secara handmade (buatan tangan) sehingga sangat memungkinkan untuk menyesuaikan dengan tema yang diinginkan.²⁶ Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *scrapbook* merupakan sebuah karya seni berupa tempelan gambar atau foto yang disandingkan dengan catatan-catatan yang diaplikasikan kedalam sebuah kertas sehingga menjadikan suatu karya seni yang unik menarik serta meningkatkan kemampuan kreatifitas seseorang.

Scrapbooking adalah suatu aktivitas menempelkan suatu bentuk pada lembar kertas yang kosong dengan

²⁵ Iva Hardiana, *Mahar Scrapbook*, (Jakarta:PT Gramedia Pustaka Utama, 2015), h.4.

²⁶ Setyo Wahyu Wardhani, “Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. *Jurnal Sekolah (Js)*, Vol.2 No 2 (Maret 2018), h. 125.

menggunakan barang atau bahan sisa untuk menghiasnya sehingga menjadi sebuah ciptaan yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi baik berupa materi pelajaran ataupun yang lainnya. Media *scrapbook* merupakan suatu media yang menggunakan bahan berupa kertas yang dihias dan berisi gambar-gambar sehingga menjadi sebuah karya yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi berupa pelajaran.

Scrapbook merupakan media berupa visual karena dalam media menyajikan gambar atau foto. Dapat kita ketahui bahwa media berbasis visual memegang peran yang penting dalam proses belajar mengajar karena, dengan media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan.

2. Kelebihan Media *Scrapbook*

Adapun kelebihan dari media *Scrapbook* ini yaitu mencerminkan keunikan dari pemikiran, hidup, dan aktivitas penulisnya. *Scrapbook* bersifat nyata menunjukan pokok permasalahan yang dibahas dan *Scrapbook* mampu mengatasi ruang dan waktu, serta dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Serta bahan-bahan untuk membuat *scrapbook* mudah didapatkan dan tanpa menggunakan peralatan yang khusus sehingga semua orang mampu membuatnya.²⁷

3. Kekurangan Media *Scrapbook*

Kekurangan dari media *scrapbook* ini sendiri yaitu hanya menekankan persepsi pada indera penglihatan. Selain itu

²⁷ Tiara Kusnia Dewi, Rina Yuliana, "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol 9 No 1 (Desember 2018), h. 21.

dalam proses pembuatan *scrapbook* memerlukan waktu yang cukup lama.²⁸

D. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Tematik

Pembelajaran tematik adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pembelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak. Pembelajaran tematik sangat menuntut pendidik lebih kreatif dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran. Tema yang dipilih hendaknya diangkat dari kehidupan nyata peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak kaku. Pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran yang diterapkan kepada anak sekolah. Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang dirancang berdasarkan pada tema-tema tertentu. Dalam pembahasan tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyediakan keluasaan kedalam implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak bagi peserta didik untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Sesuai dengan tahapan perkembangan anak, karakteristik dan cara anak belajar.²⁹

Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema atau topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah. Pembelajaran tematik menawarkan model-model pembelajaran yang menjadikan aktivitas pembelajaran itu saling terkait antara satu dengan yang lainnya dan penuh makna bagi peserta didik, baik aktivitas formal maupun

²⁸ Indah Nurdiana, Murjainah, "Hubungan Penggunaan Media Scrapbook Dengan Motivasi Belajar Geografi Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 41 Palembang", *Edutech*, Vol. 16 No 3 (Oktober 2017), h. 276-277

²⁹ Nurul Hidayah, "Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar". *Jurnal Terampil*, Vol 2 No 1 (Juni 2015), h. 35-36.

informal, meliputi pembelajaran inquiry secara aktif sampai dengan penyerapan pengetahuan dan fakta secara pasif, dengan memberdayakan pengetahuan dan pengalaman peserta didik untuk membantunya mengerti dan memahami dunia kehidupannya.

Konsep demikian dielaborasi lebih lanjut oleh Hadi Subroto dalam definisi yang lebih operasional, bahwasanya pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lainnya, yang dilakukan secara spontan ataupun direncanakan, baik dalam satu bidang studi atau lebih, dan dengan pengalaman belajar peserta didik, maka pembelajaran menjadi lebih bermakna. Maka pada umumnya pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan antara beberapa isi mata pelajaran dengan pengalaman kehidupan nyata sehari-hari peserta didik sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik.³⁰

2. Keunggulan Pembelajaran Tematik

- a. Mampu menghemat pelaksanaan pembelajaran terutama pada segi waktu, karena pembelajaran tematik dilaksanakan secara terpadu dari beberapa mata pelajaran.
- b. Mengurangi *overlapping* (tumpah tindih) antara mata pelajaran, karena mata pelajaran disajikan dalam satu unit.
- c. Pembelajaran menjadi menyeluruh, akumulasi pengetahuan dan pengalaman peserta didik tidak tersegmentasi pada disiplin ilmu atau mata pelajaran tertentu, sehingga peserta didik akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya.

³⁰ Ibid, h. 6

- d. Peserta didik mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi dari materi pelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir.
- e. Keterkaitan antara satu mata pelajaran dengan lainnya akan menguatkan konsep yang telah dikuasai peserta didik, karena didukung dengan pandangan dari berbagai perspektif.

3. Kelemahan Pembelajaran Tematik

- a. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih kompleks dan menuntut pendidik untuk mempersiapkan diri sedemikian rupa supaya dapat melaksanakannya dengan baik.
- b. Persiapan yang harus dilakukan oleh pendidikpun lebih lama. Pendidik harus merancang pembelajaran tematik dengan memperhatikan keterkaitan antara berbagai pokok materi tersebar di beberapa mata pelajaran.
- c. Menuntut penyediaan alat, bahan, sarana dan prasarana untuk berbagai mata pelajaran yang dipadukan secara serentak. Pembelajaran tematik berlangsung dalam satu atau beberapa *session*. Pada tiap *session* dibahas beberapa pokok dari beberapa mata pelajaran, sehingga alat, bahan, sarana dan prasarana harus tersedia sesuai dengan pokok-pokok mata pelajaran yang disajikan.³¹

4. Tujuan Pembelajaran Tematik

- a. Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna.
- b. Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi.

³¹ Ibid, h. 26- 27

- c. Menumbuhkembangkan sikap positif, kebiasaan baik dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.
- d. Menumbuhkembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, serta menghargai pendapat orang lain.
- e. Meningkatkan gairah dalam belajar, dan memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan para siswa.

5. Kegunaan Pembelajaran Tematik

Manfaat dan keuntungan dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu keuntungan bagi guru dan keuntungan bagi siswa.

- a. Keuntungan penggunaan model pembelajaran tematik bagi guru
 - 1) Tersedianya waktu yang lebih banyak untuk pembelajaran.
 - 2) Hubungan antar mata pelajaran dan topik dapat diajarkan secara logis dan alami.
 - 3) Dapat ditunjukkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang kontinu, tidak terbatas pada buku paket, jam pelajaran, atau bahkan empat dinding kelas. Guru bisa membantu siswa memperluas kesempatan belajar keberbagai aspek kehidupan.
 - 4) Guru bebas membantu siswa melihat masalah, situasi, topik dari berbagai sudut pandang.
 - 5) Pengembangan masyarakat belajar terfasilitasi. Penekanan pada kompetensi bisa dikurangi dan diganti dengan kerja sama dan kolaborasi.
- b. Keuntungan penggunaan model pembelajaran tematik bagi siswa
 - 1) Dapat lebih memfokuskan diri pada proses belajar, daripada hasil belajar.

- 2) Menghilangkan batas semu antarbagian kurikulum dan menyediakan pendekatan proses belajar yang integratif.
- 3) Menyediakan kurikulum yang berpusat pada siswa (yang dikaitkan dengan minat, kebutuhan, dan kecerdasan) mereka didorong untuk membuat keputusan sendiri dan bertanggung jawab pada keberhasilan belajar.
- 4) Merangsang penemuan dan penyelidikan mandiri di dalam dan di luar kelas. Siswa lebih bergairah belajar karena mereka bisa berkomunikasi dalam situasi yang nyata
- 5) Membantu siswa membangun hubungan antara konsep dan ide, sehingga meningkatkan apresiasi dan pemahaman.
- 6) Siswa mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu, pemahaman terhadap materi lebih mendalam dan berkesan.³²

6. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Tematik Terpadu Dalam Implementasi Kurikulum 2013 SD/MI

- a. Peserta didik mencaritahu, bukan diberitahu.
- b. Pemisah antar-mata pelajaran menjadi tidak begitu tampak. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan kompetensi melalui tema-tema yang paling dekat dengan kehidupan peserta didik.
- c. Terdapat tema yang menjadi pemersatu sejumlah kompetensi dasar yang berkaitan dengan konsep, keterampilan, dan sikap.
- d. Sumber belajar tidak terbatas pada buku.
- e. Peserta didik dapat bekerja secara mandiri maupun kelompok sesuai dengan karakteristik kegiatan yang dilakukan.

³² Ibid, h. 8-9.

- f. Guru harus merencanakan dan melaksanakan pembelajaran agar dapat mengakomodasi peserta didik yang memiliki perbedaan tingkat kecerdasan, pengalaman, dan ketertarikan terhadap suatu topik.
- g. Kompetensi dasar mata pelajaran yang tidak dapat dipadukan dapat diajarkan tersendiri.
- h. Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dari hal-hal yang konkret menuju ke abstrak.³³

E. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan

Didalam penelitian ini penulis mengambil referensi-referensi dari penelitian Research and Development (R&D) yang sudah dilakukan oleh:

1. Liawati Permata Sari dengan judul “pengembangan media *scrapbook* dalam pembelajaran fisika pada materi tata surya” menghasilkan media pembelajaran berupa *scrapbook* ditinjau dari aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual, dan aspek pembelajaran yang berdasarkan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi dalam rangkaian tahap pengembangan secara keseluruhan termasuk kriteria yang “sangat baik” yang berarti mediana layak digunakan sebagai media pembelajaran.³⁴
2. Indah Veronica, Ratna Whyu Pusari, Yusuf Setiawardana, dengan judul “pengembangan media *scrapbook* pada pembelajaran IPA” menghasilkan media pembelajaran *scrapbook* yang digunakan pada pembelajaran IPA materi penggolongan hewan kelas III sekolah dasar. Penelitian ini dinyatakan praktis dan berhasil.³⁵

³³ Ibid, h, 67.

³⁴ Liawati Permata Sari, “Pengembangan Media *Scrapbook* Dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Tata Surya”. (Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017)

³⁵ Indah Veronica, Ratna Whyu Pusari, Yusuf Setiawardana, “Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran IPA”. (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas PGRI Semarang Vol 2 No 3, 2018)

3. Tiara Kusnia Dewi, Rina Yuliana, dengan judul “pengembangan media pembelajaran *scrapbook* materi karangan deskripsi mata pelajaran bahasa indonesia kelas III sekolah dasar” penelitian ini dikatakan berhasil.³⁶
4. Setyo Wahyu Wardhani, dengan judul “pengembangan media *scrapbook* pada materi pengelompokan hewan untuk siswa kelas III sekolah dasar”. Media *scrapbook* ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA pada materi pengelompokan hewan. Penelitian ini dikatakan berhasil.³⁷
5. Indah Nurdiana, Murjainah, dengan judul “hubungan penggunaan media *scrapbook* dengan motivasi belajar geografi siswa kelas VII di SMP negeri 41 palembang” disimpulkan bahwa adanya hubungan yang angat berpengaruh antara media *scrapbook* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran geografi.³⁸

Berdasarkan hasil akhir yang telah dilaksanakan oleh para peneliti diatas terbukti bahwa media pembelajaran yang berupa *scrapbook* mampu menunjang respon yang baik dari peserta didik, akan tetapi pengembangan oleh para peneliti diatas belum ada yang meneliti terkait dengan pengembangan media pembelajaran berupa *scrapbook* tema 5 pahlawanku. Perbedaan antara penelitian yang penulis lakukan dengan hasil penelitian terdahulu yaitu terletak pada mata pelajaran, sedangkan persamaannya yaitu terletak pada medianya itu sendiri, yaitu mengembangkan media *scrapbook*.

³⁶ Tiara Kusnia Dewi, Rina Yuliana, “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar”. (Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol 9 No 1)

³⁷ Setyo Wahyu Wardhani, “Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. (Jurnal Sekolah Vol 2, 2018)

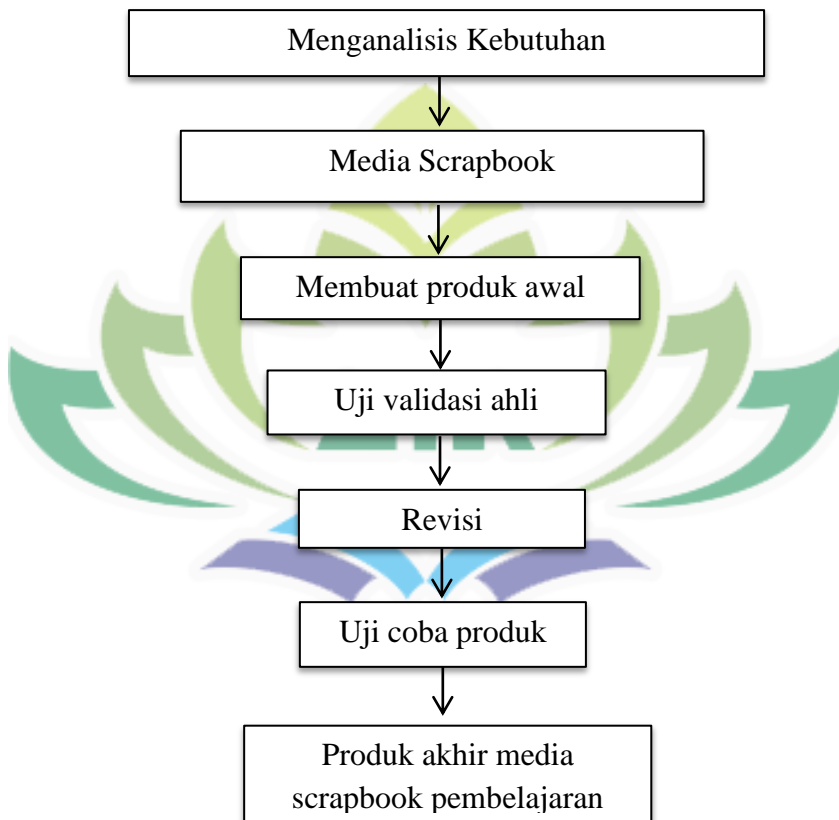
³⁸ Indah Nurdiana, Murjainah, “Hubungan Penggunaan Media *Scrapbook* Dengan Motivasi Belajar Geografi Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 41 Palembang”. Edutech Vol 16 No 3, 2017.

F. Kerangka Pemikiran dan Desain Media

1. Kerangka berpikir

Berdasarkan latar belakang masalah dan landasan teoritis maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dijelaskan seperti berikut:

Gambar 1.1 kerangka berpikir



Bagan di atas menjelaskan bahwa pada pengembangan media *scrapbook* dibutuhkan suatu media yang bisa dijalankan didalam kelas ataupun dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk menunjang

pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik tema 5 pahlawanku. Kemudian setelah itu peneliti menganalisis masalah dan memperoleh solusi berupa media pembelajaran yang mampu diterapkan, selanjutnya yaitu membuat produk awal yang merupakan gambaran awal sebelum divalidasi oleh para ahli. Setelah itu melakukan validasi terhadap masing-masing ahli. Validasi dilakukan oleh para ahli media, materi dan guru mata pelajaran. Selanjutnya setelah melakukan validasi yaitu melakukan uji coba produk atau uji respon kepada peserta didik, maka akan menghasilkan produk yang telah direvisi dan produk akhir media pembelajaran *scrapbook* yang unik, menarik, efektif dan efisien siap dipakai.





DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Russydiyah. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Chairul Anwar. 2019. *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan*. Yogyakarta:Suka-Press.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Agama RI. 2015. *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. Bandung: Diponegoro.
- Hasan Sastra Negara. 2014. *Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)*. Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, Volume 1 Nomor 2.
- Indah Nurdiana, Murjainah. 2017. “*Hubungan Penggunaan Media Scrapbook Dengan Motivasi Belajar Geografi Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 41 Palembang*”. Edutech, Vol. 16 No 3.
- Indah Veronica, Ratna Whyu Pusari, Yusuf Setiawardana.2018. “*Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran IPA*”. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas PGRI Semarang Vol 2 No 3.
- Iva Hardiana. 2015. *Mahar Scrapbook*. Jakarta:PT Gramedia Pustaka Utama.
- Liawati Permata Sari. 2017. “*Pengembangan Media Scrapbook Dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Tata Surya*”. Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Muklis Anwar. 2016. *Pembelajaran PPKN*. Semarang: wisma putra.

- Mulyasa. 2018. *Implementasi Kurikulum 2013 Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nana Sudjana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Nilam Sri Anggraheni. 2018. " *Pengembangan Media Permainan Monopoli Merah Putih Pada Pembelajaran Tematik Integratif Peserta Didik Kelas V SD/MI Thaun Ajaran 2017/2018*". Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Ni Nyoman Parwati, I Putu Pasek Suryawan. 2018. *Belajar Dan Pembelajaran*. Depok:PT Rajagrafindo Persada.
- Nurul Hidayah.2015. "*Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar*". Jurnal Terampil, Vol 2 No 1.
- Rudi Susila, Cepi Riyana. 2017. *Media Pembelajaran*. Bandung: Cv Wacana Prima.
- Setyo Wahyu Wardhani.2018. "*Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*". Jurnal Sekolah (Js), Vol.2 No 2.
- Sohibun, Fitza Yulina Ade. 2017. "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive*". Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah, volume 2 nomor 2.
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research And Development*. Bandung: Alfabeta.
- Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Syafruddin Nurdin, Adrianoni. 2016. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Tiara Kusnia Dewi, Rina Yuliana.2018. "*Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata*

Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar''.
Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol 9 No 1.

Trianto Ibnu Badar Al-Tabany.2015. *Desain Pengemabangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA Dan Anak Kelas Awal SD/MI Implementasi Kurikulum 2013.* Jakarta: Prenadamedia Group.

Yulia Siska. 2018. *Pembelajaran IPS Di SD/MI.* Yogyakarta: Penerbit Garudhawacana.



